QUADRINHOS • PASSATEMPOS • CURIOSIDADES

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 92
13/12/2001

Eles têm medo de você!

AAAH! Uma criança ali!

ISSN 1517-7467 12788/1
92>
9 771517 746002

www.RECREIOONLINE.com.br

Descubra por que os monstros fogem das crianças no novo filme da Disney

GRÁTIS

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi, 2 cartas do jogo LETRONIX e mais
4 fichas
da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

GAME BOY
Brinque nas pistas com a turma do Pica-Pau

OBA!

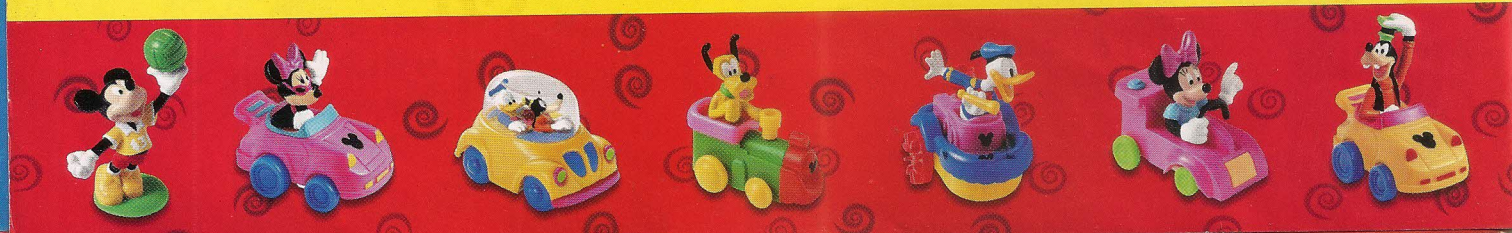
CHEGOU SURPRESA BOX.

TUDO O QUE VOCÊ QUERIA NUMA SÓ CAIXINHA.

Hummm!
Dentro da nova Surpresa Box está assim de gostosuras para você se deliciar: chocolates Nestlé, balas, pirulitos e um brinquedo surpresa com personagens Disney. São **55 brinquedos**. Peça já a sua Surpresa Box e comece sua coleção.

www.nestle.com.br/surpresa

Nestlé®
Paixão pelo chocolate.



Produto disponível nas regiões Sul e Sudeste do Brasil

© Disney

JWThompson

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Batendo bola**
Você entende de esportes?

8 FIQUE LIGADO **Monstros no cinema**
Eles vão morrer de medo de você!

12 PARA BRINCAR **Faça seu monstro**
Invente criaturas malucas.

14 ESPORTE **Bicicletas**
Veja como escolher a sua.

16 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

17 GAMES **Corra com o Pica-pau**
Seja um campeão no Game Boy.

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 DIVIRTA-SE **Livros e filmes**
Fique de olho nas novidades.

24 PASSATEMPO **Labirinto**

26 BICHOS **Grandes corredores**
Saiba mais sobre os bisões.

30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Divirta-se com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Brinque com as palavras.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

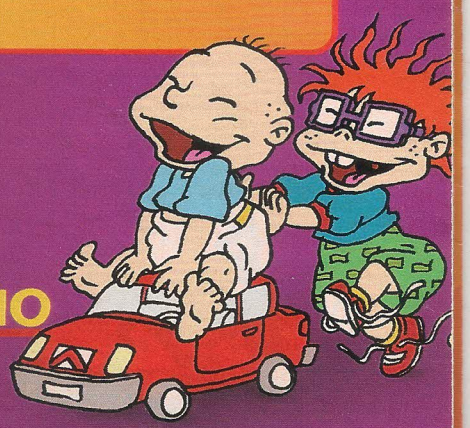


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CAPA: © DISNEY/PIXAR. ALL RIGHTS RESERVED. (MONSTROS)/ DIVULGAÇÃO (PICA-PAU)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE ALGUMAS PESSOAS SÃO ANÃS?

Ana Lúcia de Andrade, 11 anos
Mauá – SP

Pode ser por dois motivos: ou a pessoa herdou essa característica de seus pais ou seu corpo produziu pouco hormônio do crescimento. No primeiro caso, a pessoa tem o tronco do tamanho normal e os braços e as pernas curtos. O segundo tipo de nanismo é aquele em que todas as partes do corpo são pequenas e proporcionais. Isso acontece porque o corpo não cresce. Às vezes, a pessoa até fabrica o hormônio do crescimento, mas, por algum motivo, ele não age.

CONSULTORIA:
IVAN SAZIMA, Zoólogo da Unicamp.
Assessoria de imprensa da DORIANA e SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS.
Professora de pediatria da Unifesp

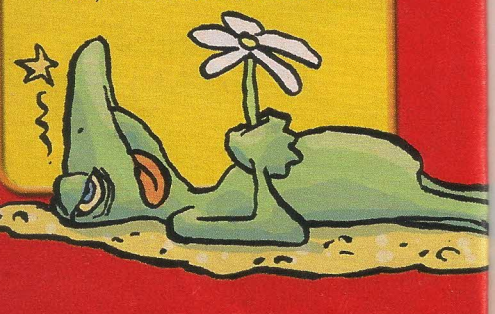
COMO É FEITA A MARGARINA?

Juliana e Mayara Souza
Aracaju – SE

A margarina é feita com óleo e um tipo de gordura chamada de vegetal hidrogenada. Eles são misturados com água, leite desnatado e outras substâncias para dar cor, cheiro e conservar a margarina. Depois, ela é resfriada e por último ganha brilho e consistência em uma máquina chamada cristalizador.

VOCÊ SABIA QUE...

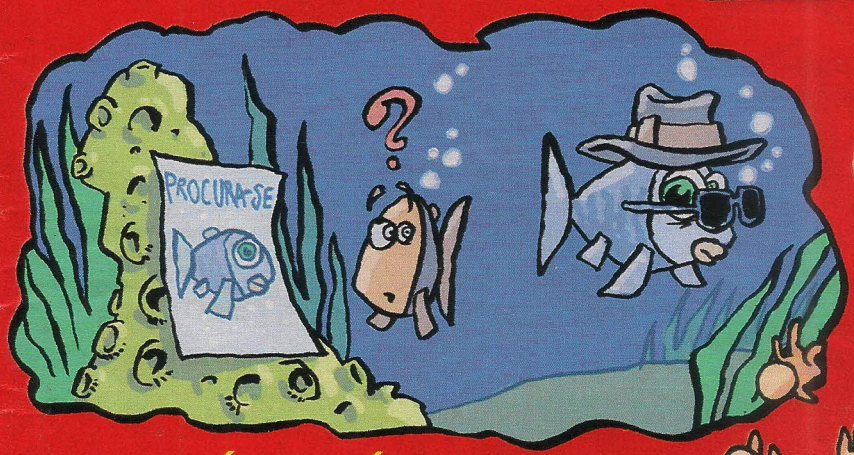
- O Brasil é o maior produtor de lápis do mundo? Por ano são feitas mais de um bilhão de unidades.
- A **iguana**, que vive nas Ilhas Galápagos, consegue fazer o coração parar de bater? Ela faz isso quando está em perigo, para não chamar a atenção dos predadores.

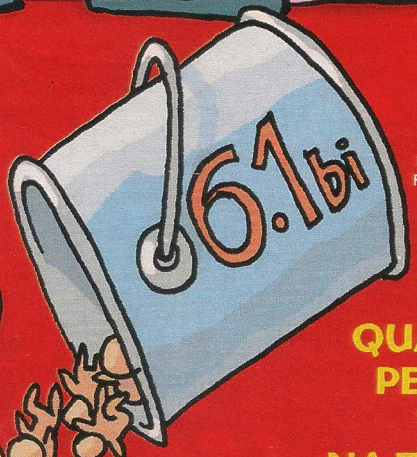


POR QUE FICAMOS COM A BOCHECHA VERMELHA QUANDO ESTAMOS COM VERGONHA?

Jeferson Fernando Finelli, 11 anos
Santa Gertrudes – SP

Quando estamos com vergonha, o nosso sistema nervoso envia mais sangue para os vasos sanguíneos da bochecha que aumentam de tamanho. Se sentimos medo, acontece o contrário, ficamos pálidos porque os vasos se contraem. O que os cientistas ainda não entendem é por que isso acontece.





ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUAL É A ESPÉCIE MAIS RARA DE PEIXE?

Bianca Binzaio Silva, 11 anos
Paulínia – SP

Existem várias espécies que são raras por diferentes motivos. O guaru (*Cyprinodon diabolis*), por exemplo, é raro porque só pode ser encontrado nas fontes de água quente do deserto de Nevada, nos Estados Unidos. Já o esturjão quase desapareceu de tanto ser caçado para se fazer um tipo de comida, o caviar. Outro peixe raro é o *Latimeria chaluminae*, que vive no Oceano Pacífico. Ele tem apenas um ou dois filhotes de cada vez.

QUANTAS PESSOAS VIVEM NA TERRA?

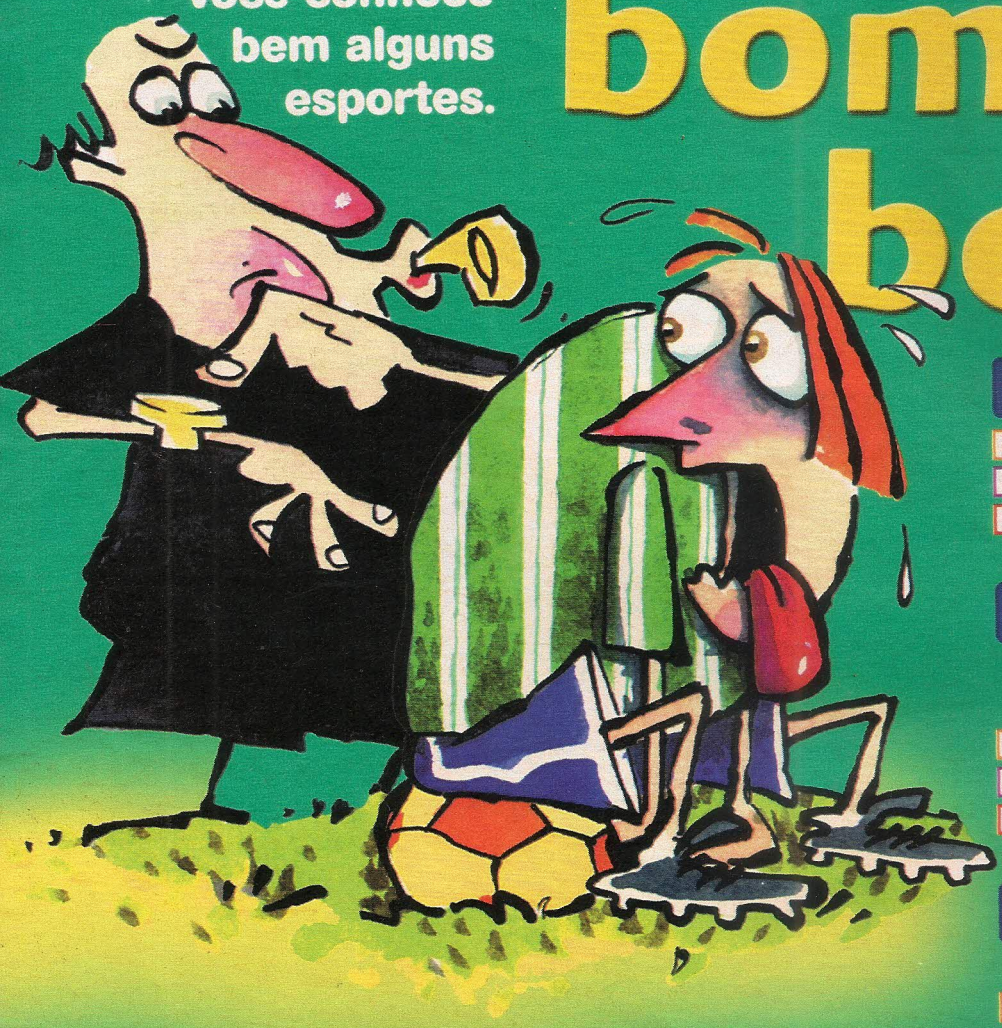
Jáder Fontoura
São Luiz Gonzaga – RS

Vivem cerca de 6 bilhões de pessoas. Os pesquisadores acham que em 2050 esse número chegará a 10 bilhões. Os países mais populosos são a China e a Índia. O Brasil tem a quinta maior população do mundo, com mais de 169 milhões de habitantes.

TESTE

Você é bom de bola?

Confira se você conhece bem alguns esportes.



1 Qual a função do líbero no vôlei?

- A Ele é o capitão da equipe.
- B Ele é um jogador de defesa.
- C É o juiz da partida.

2 As bolinhas de tênis só podem ser:

- A Brancas ou amarelas.
- B Azuis ou vermelhas.
- C Brancas ou verdes.

3 Um time de beisebol tem:

- A Cinco jogadores.
- B Três jogadores.
- C Nove jogadores.

4 Um jogador é expulso do campo de futebol quando:

- A Usa a camisa fora do calção.
- B Recebe um cartão vermelho.
- C Erra um pênalti.

5 A quadra de vôlei tem de ser:

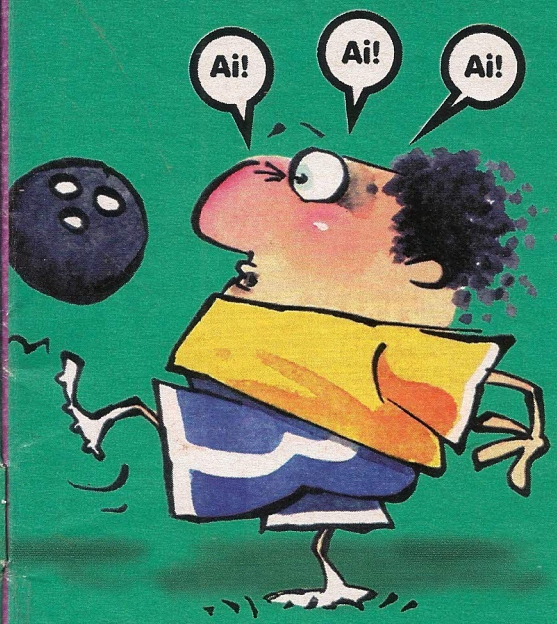
- A Lisa e plana.
- B Gramada.
- C Coberta.

6 Qual é o esporte parecido com futebol que se joga com as mãos?

- A Handebol.
- B Boliche.
- C Tênis de mesa.

7 Uma equipe de basquete faz dois pontos quando:

- A A bola entra na cesta.
- B Faz um arremesso certo do garrafão.
- C O time adversário marca mais faltas.



8 No futebol de salão usa-se:
- A Tênis de pano, que são mais leves.
- C Chuteiras com travas para não escorregar.
- C Tênis com solado de borracha.

9 O piso da quadra de tênis pode ser:
- A Sintético, gramado ou de saibro (terra).
- B De areia ou grama.
- C Acarpetado, sintético ou gramado.

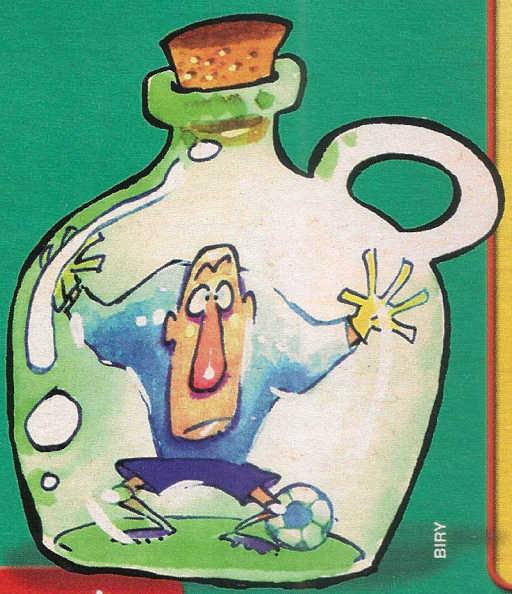
10 Um jogo oficial de futebol tem a duração de:
- A Uma hora, com pausa de 15 minutos.
- B Dois tempos de 45 minutos, com 15 de intevalo.
- C Dois tempos de 60 minutos.

11 No tênis, um *ace* é o mesmo que:
- A Um saque sem chance de defesa.
- B Uma bola especial.
- C Jogo em dupla.

12 O tênis de mesa é chamado de:
- A Rúgbi.
- B Tênis.
- C Pingue-pongue.

13 No vôlei de praia cada equipe tem:
- A Três jogadores.
- B Cinco jogadores.
- C Dois jogadores.

14 O que é chamado de garrafão?
- A É a parte onde fica o goleiro no futebol.
- B Uma garrafa que os jogadores usam.
- C É a área da quadra que fica logo abaixo da cesta de basquete.



VEJA O RESULTADO

De 0 a 3 respostas certas
Parece que você não se interessa muito pelo assunto. Fique de olho nas notícias de jornais e na internet para saber mais e experimente praticar algum esporte de que goste: você vai acabar descobrindo que é bem divertido.

De 4 a 7 respostas certas
Você se saiu bem, mas pode saber ainda mais sobre o tema se ficar atento às novidades. Pratique seu esporte favorito e troque idéias sobre esportes com a turma para conhecer melhor as outras modalidades.

De 8 a 14 respostas certas
Parabéns! Você sabe muito sobre esportes e deve se divertir praticando e assistindo a competições de várias modalidades. Aproveite seus conhecimentos e convide os amigos para organizar campeonatos diferentes durante as férias escolares.

Confira as respostas corretas:

1 B, 2 A, 3 C, 4 B, 5 A, 6 A, 7 A, 8 C, 9 A, 10 B, 11 A, 12 C, 13 C, 14 C.

FIQUE LIGADO

OBA! Os mons

Conheça a turma assus

No meio da noite, os monstros saem do armário para apavorar meninos e meninas.

Não precisa ficar com medo! Essa é só a história do novo filme da Disney, **Monstros S.A.**, que estréia dia 14 de dezembro nos cinemas.

A turma do filme é cheia de seres esquisitos, gosmentos, com tentáculos, peludos ou escamosos. Mas a maioria nem é malvada e morre de medo das crianças.

Os monstros precisam entrar no quarto de meninos e meninas para coletar gritos, que são a principal fonte de energia de Monstrópolis, a cidade onde vivem.

A empresa Monstros S.A. é uma fábrica de processamento de gritos. É lá que os sustos são transformados em energia e onde existe um depósito com portas de armários do mundo inteiro.

Quando querem entrar em um quarto de criança, eles abrem uma dessas portas. Mas esse é um trabalho feito apenas por monstros corajosos e especialmente treinados.

UM MUNDO QUASE REAL

Quando criaram Monstrópolis, os desenhistas pensaram em fazer um lugar maluco, com prédios andando de um lado para o outro. Depois decidiram que a cidade seria mais parecida com as de verdade.

O curioso é que tudo serve para criaturas de tamanhos bem diferentes.

Os prédios são cheios de aço e pedra para agüentar monstros de até 3 toneladas. Mas também têm pequenas portas para habitantes com 5 centímetros. Um dos lugares mais incríveis é a caixa-forte com mais cinco milhões de portas guardadas ali, penduradas em cabos que lembram uma montanha-russa.

tros chegaram!

tadora e engraçada do novo filme da Disney.

CRIATURAS ILUSTRES

O monstro mais famoso de Monstrópolis é James P. Sullivan, o **Sulley**. Grande e peludo, ele conquistou o recorde de coleta de gritos com a ajuda de seu assistente **Mike Wazowski**, uma bola verde em forma de olho.

A GAROTA BU

Ela é a primeira menina a entrar na cidade dos monstros e quer apenas se divertir. Só tem medo de Randall, um ser que saiu do seu armário.

© DISNEY/PIXAR. ALL RIGHTS RESERVED

GAROTA ESTRANHA

Sulley tem uma muito carreira promissora na Monstros S.A., até que, sem querer, ele deixa uma menina passar pela porta do armário e entrar em Monstrópolis.

A garota, que ganha o apelido de Bu, não tem medo deles e só quer saber de brincar. Mas os monstros tremem só de olhar para ela.

Aos poucos eles começam a desconfiar que a terrível criança talvez não seja tão perigosa. E podem até começar a gostar da menina, o ser que parecia tão apavorante.

COMO NASCEM OS MONSTROS?

O filme *Monstros S.A.* foi totalmente criado em computadores.

Para que os monstros parecessem reais, os animadores cuidaram de todos os detalhes. Os personagens principais foram feitos primeiro em argila e só depois suas imagens foram passadas para o computador.

O felpudo Sulley recebeu atenção especial: o corpo computadorizado é coberto por mais de três milhões de pêlos, que se movem como se fossem de verdade e têm textura parecida com a de bichos reais.

Técnicas parecidas foram usadas nos cabelos e nas roupas de Bu, que tem cara de boneca, mas movimentos e jeito de gente. Quando ela chora, por exemplo, sua bochecha fica vermelha como a nossa.

Um dos personagens mais difíceis de fazer foi Mike. Imagine criar um olho com cara de bravo ou de contente. Um dos animadores da equipe filmou seus próprios olhos para observar como eles se moviam. Mike é um dos monstros mais engraçados do desenho.

© DISNEY/PIXAR. ALL RIGHTS RESERVED

OUTROS PERSONAGENS

Randall, o vilão, é um lagarto de oito braços que muda de cor e se camufla como um camaleão.

Henry Waternoose, dono da fábrica, lembra um caranguejo gigante e gordão.

E quem disse que monstros são feios? **Celia**, a namorada de Mike, é supercharmosa. Ela está sempre arrumando seu cabelo de serpentes.

INVENTE O SEU!

Você não tem medo de monstro? Então faça um para se divertir com a turma.

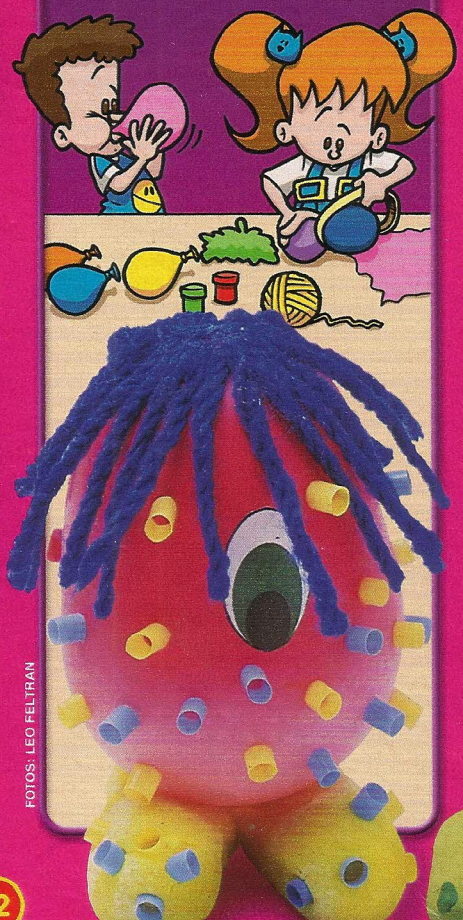
Seres fofinhos

Você vai precisar de:

- bexigas coloridas
- barbante

1 Encha as bexigas. Depois, torça e amarre até dar a forma que quiser ao monstro.

2 Decore colando fios de lã, massinha, papéis coloridos ou canudinhos.



Criaturas de jornal

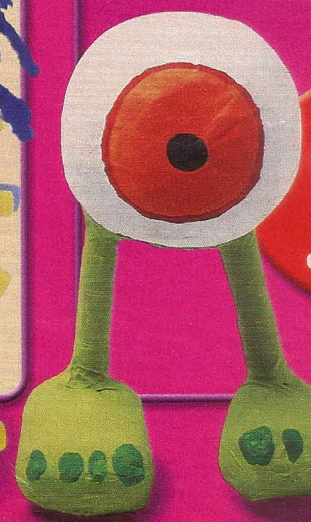
Você vai precisar de:

- folhas de jornal
- fita crepe
- tinta plástica ou guache

1 Faça uma bola de jornal e passe fita crepe em volta, apertando bem. Embrulhe a bola em outra folha de jornal e passe fita crepe de novo. Intercale várias camadas de jornal e fita crepe enquanto molda as formas do monstro.

2 Monte o monstro em partes. Para a cabeça, por exemplo, faça uma bola. Para o corpo, uma forma oval. Depois, junte todas as partes com fita crepe.

3 Pinte o boneco com tinta branca e deixe secar bem. Depois, passe tinta colorida por cima.



Bonecos grandes são mais fáceis de moldar com o jornal.

BONECOS: CARLO GIVANI E MARIANA WEBER
ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

FOTOS: LEO FELTRAN

Nutrimental

Nutrinho agora vem com Game Boy.

Certificado de Autorização CAIXA: 6-732/2001

Beber Nutrinho nunca foi tão divertido. Agora, além de mais sabor, você concorre a 50 "Game Boy Advance". Envie o código de barras de 5 (cinco) embalagens de Nutrinho (em pó ou tetra-pak) para a caixa postal 171, São José dos Pinhais/PR - CEP: 83005-370, juntamente com a resposta à pergunta: "Qual é o refresco do canudinho?". Não esqueça: coloque no envelope o seu endereço completo. Participe e boa sorte!

PROMOÇÃO NUTRINHO SABOR

GAME BOY ADVANCE

CAC: 0800 41 7648 • www.nutrinho.com.br

HORA DE PEDALAR

VOCÊ SABIA QUE...

- Com a mesma energia gasta para andar um quarteirão a pé, você pode percorrer até dez quarteirões de bicicleta?
- O primeiro veículo de duas rodas só andava em linha reta? Ele foi chamado de celerífero e era todo de madeira. O piloto dava impulso com os pés no chão para se mover.

Dicas para escolher a bicicleta certa para você.

Existem modelos para saltar, correr e até para encarar terrenos difíceis. Antes de escolher o seu, pense no que vai fazer com ele. Se gosta de passear, não precisa de muitas marchas ou acessórios.

Preste atenção no tamanho. A bicicleta ideal permite encostar os pés no chão quando você estiver sentado. Acerte a altura do selim e do guidão para não ficar curvado.

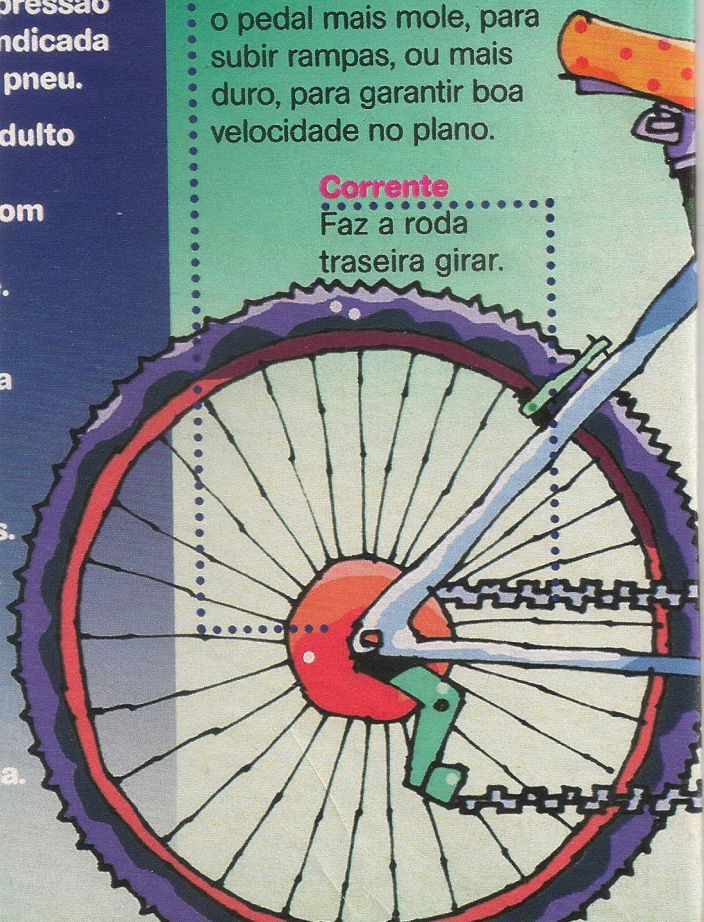
Procure um modelo leve e bem resistente, como os de aço carbono e alumínio.

CUIDE BEM DELA!

- Mantenha a pressão do ar como indicada na lateral do pneu.
- Peça a um adulto para limpar a corrente com um pincel e querosene.
- Evite jogar jatos de água no quadro para não molhar as engrenagens.
- Se perceber barulhos estranhos leve a bicicleta a uma oficina.

Marchas
São engrenagens acopladas à roda traseira e ao pedal. Deixam o pedal mais mole, para subir rampas, ou mais duro, para garantir boa velocidade no plano.

Corrente
Faz a roda traseira girar.



■ O artista e cientista Leonardo Da Vinci desenhou projetos de bicicletas parecidas com as atuais? Ele fez isso dois séculos antes da invenção do veículo.

■ Os cientistas testaram em laboratório um projeto de bicicleta que chega à velocidade de 255 quilômetros por hora?

■ Era quase impossível subir ladeiras com os modelos antigos, de rodas grandes na frente? Elas eram mais velozes, mas quase todo mundo levava gandes tombos.

■ Na China tem até congestionamento de bicicletas? A maioria da população usa esse veículo. Há até ônibus puxados por elas.

Selim
Os mais legais são os de gel, que absorvem impactos.

Guidão
É a direção da bicicleta e funciona como ponto de equilíbrio.

Freios
Ficam nas duas rodas e são acionados pelas alavancas do guidão.

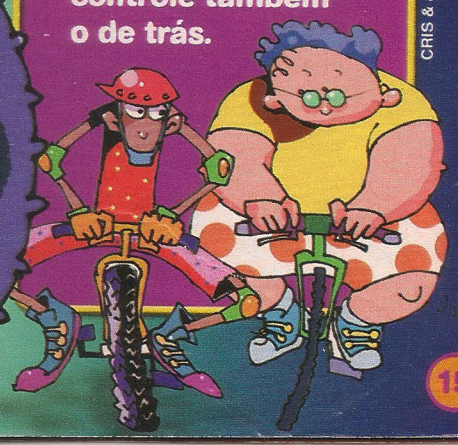
Quadro
É a estrutura da bike e deve ter um tamanho adequado ao do ciclista.

Pneus
Os mais finos são de passeio. Os das mountain bikes têm saliências para não escorregar na terra.

Pedais • Impulsionam a bicicleta. Os de liga de alumínio são mais resistentes.

FIQUE LIGADO

- **Nunca ande no meio dos carros. É mais legal e mais seguro pedalar em parques, praias e ciclovias.**
- **Use capacete, luvas e joelheiras.**
- **Evite dar carona.**
- **É perigoso se segurar nos carros.**
- **Prefira usar roupas claras para ser visto pelos motoristas quando pedalar nas ruas.**
- **Use sempre o freio da roda dianteira para parar e controle também o de trás.**



CRIS & JEAN

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

DIVULGAÇÃO

CORRIDA CHEIA DE TRUQUES

Seja o campeão nessa competição maluca com a turma do Pica-Pau.

Afie o bico e prepare-se para uma disputa legal no jogo *Pica-Pau Racing* para Game Boy. A turma já está pronta para a largada.

As provas são difíceis, mas você pode criar suas estratégias para vencer. Vale jogar óleo na pista e até tomar uma poção mágica de invencibilidade.

São 12 pistas diferentes e vários modos de jogo. Um dos mais legais é o Grand Prix, um torneio empolgante com várias provas. No Sprint é só detonar os adversários.

Escolha seu veículo, acelere e fique de olho nos concorrentes: eles são capazes de tudo para ganhar esse campeonato.

Não fique muito perto dos adversários: você pode ser atingido.

Passe nos quadrados com as estrelas para ganhar habilidades.

Não passe pela grama, pois isso vai diminuir sua velocidade.

De olho na pista

Passe por cima das estrelas para pegar itens importantes:

Fogos de artifício › Foguetes que atingem quem está na sua frente.
Mísseis › Acertam o primeiro colocado.
Bomba rolante › Explode rápido e atrapalha quem está atrás de você.
Sino › Deixe-o no meio da pista para que alguém bata nele e perca o controle.
Óleo › Atrapalha os adversários.
Caixa de música › Deixa os oponentes confusos para você vencer.
Mola › Permite pular um item deixado pelo seu adversário.
Turbo › Aumenta a sua velocidade temporariamente.
Poção › Você fica invencível.

PASSATEMPO

Cadê?

Aproveite que as férias chegaram e procure os objetos do bloco ao lado.

Resposta na página 42.

HIRO

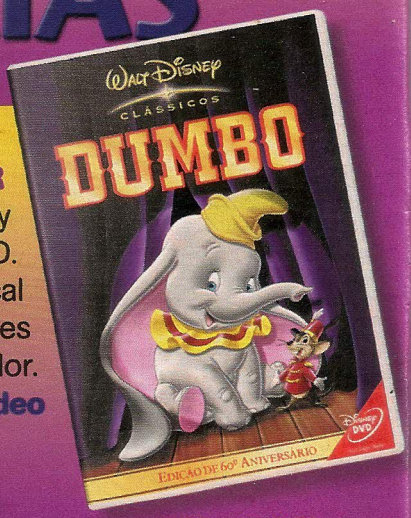
PARA CURTIR NAS FÉRIAS

VÍDEO E DVD

ELEFANTE VOADOR

Dumbo é um clássico da Disney que está sendo lançado em DVD. Além do filme, o cd traz um musical e uma *Galeria de Arte* com diferentes imagens do elefante voador.

Walt Disney Home Video



VERDINHO SIMPÁTICO

O ogro mais simpático do cinema ganhou agora uma versão em DVD. Ela traz jogos, entrevistas e um divertido clipe. Quem quiser pode ainda brincar com o *Estúdio de Voz* e assumir a voz do seu personagem preferido. **Shrek** também está sendo lançado em vídeo.

Universal

UM ANEL MÁGICO

O desenho animado **O Senhor dos Anéis** conta incríveis histórias passadas na Terra Média, um lugar cheio de mistérios inventado pelo escritor J.R.R. Tolkien.

Warner

UM GRILO ENCANTADOR

Era um vez um grilo azul que só queria saber de cantar... Até que um dia ele tem de lutar contra Maledeto, um lagarto que quer roubar a alegria de todo mundo. Essa é a história do **Grilo Feliz**, lançado em vídeo e DVD.

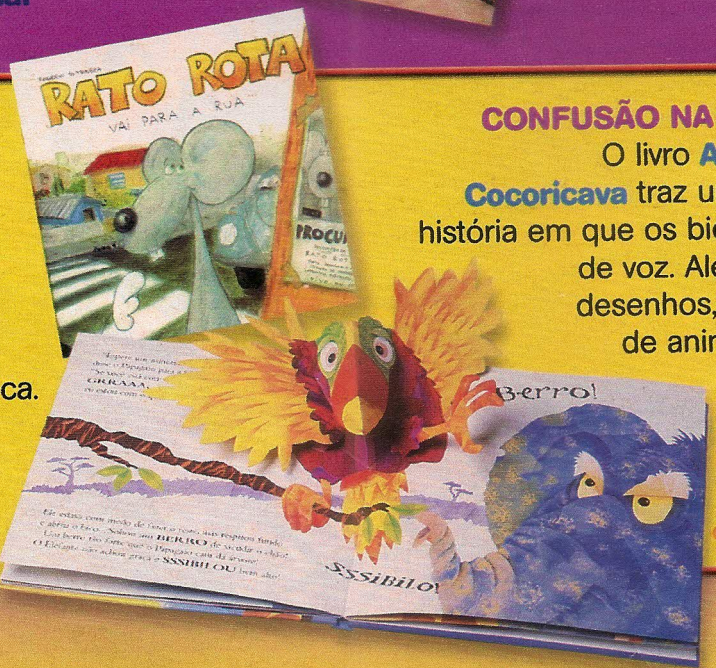
Paris Filmes

LIVROS

RATO NA RUA

Imagine um rato que gosta de ler e que vive atrás de um bom livro. Assim é o Rato Rota, um camundongo que é expulso de casa por bagunçar a biblioteca. Confira essa histórias em **Rato Rota Vai para a Rua**.

Editora Brinque-Book



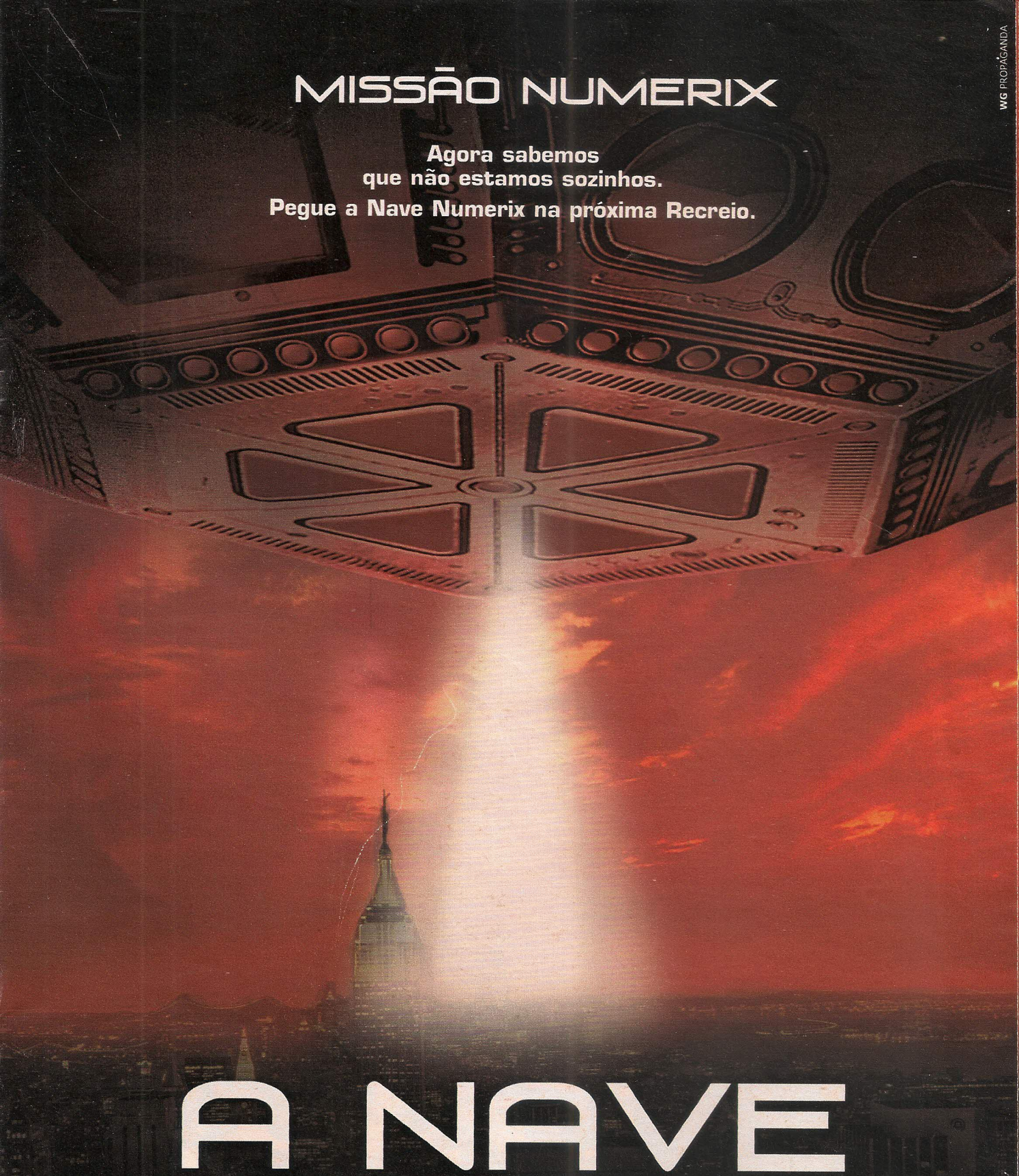
CONFUSÃO NA FLORESTA

O livro **A Girafa que Cocoricava** traz uma divertida história em que os bichos trocam de voz. Além de belos desenhos, dobraduras de animais surgem quando as páginas são viradas.

Companhia das Letrinhas

MISSÃO NUMERIX

Agora sabemos
que não estamos sozinhos.
Pegue a Nave Numerix na próxima Recreio.



A NAVE

Uma misteriosa chuva de METEORITOS espalhou MEDO e confusão pelo planeta. Para COMBATER esta ameaça o PROFESSOR FAZ-TUDO vai usar sua mais nova invenção: os NUMERIX e sua poderosa NAVE espacial.

EDITORA Abril

NUMERIX

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

WG PROPAGANDA

COLECIONE NUMERIX E PREPARE

Na próxima Recreio, ganhe a Nave e a revista em quadrinhos Numerix.

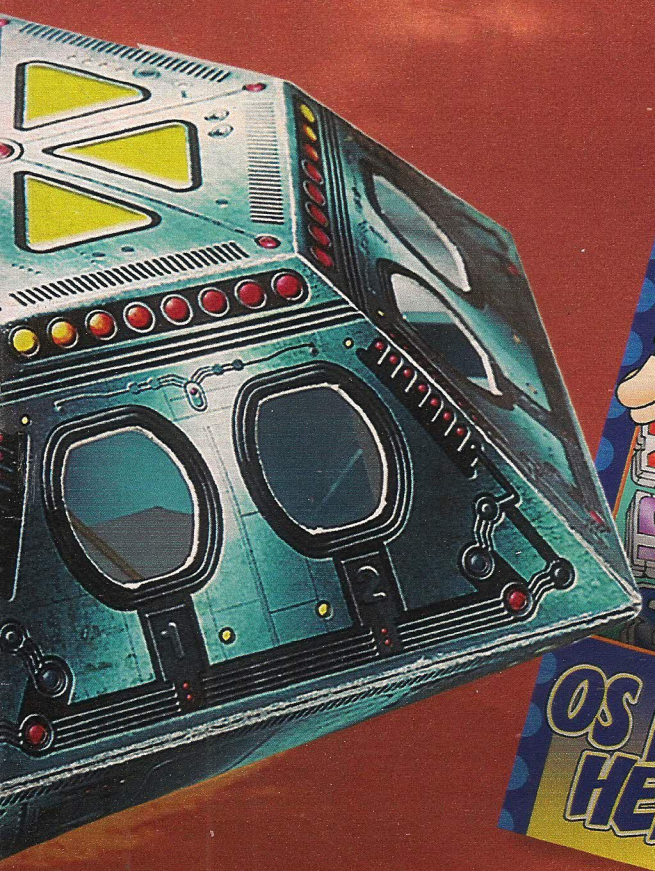
TODA SEMANA UMA

Não há números repetidos!

NUMERIX

EDITORA Abril

-SE PARA UMA MISSÃO ESPACIAL



NOVA AVENTURA!

A cada edição você ganha um envelope com um minigibi e um Numerix diferente.

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

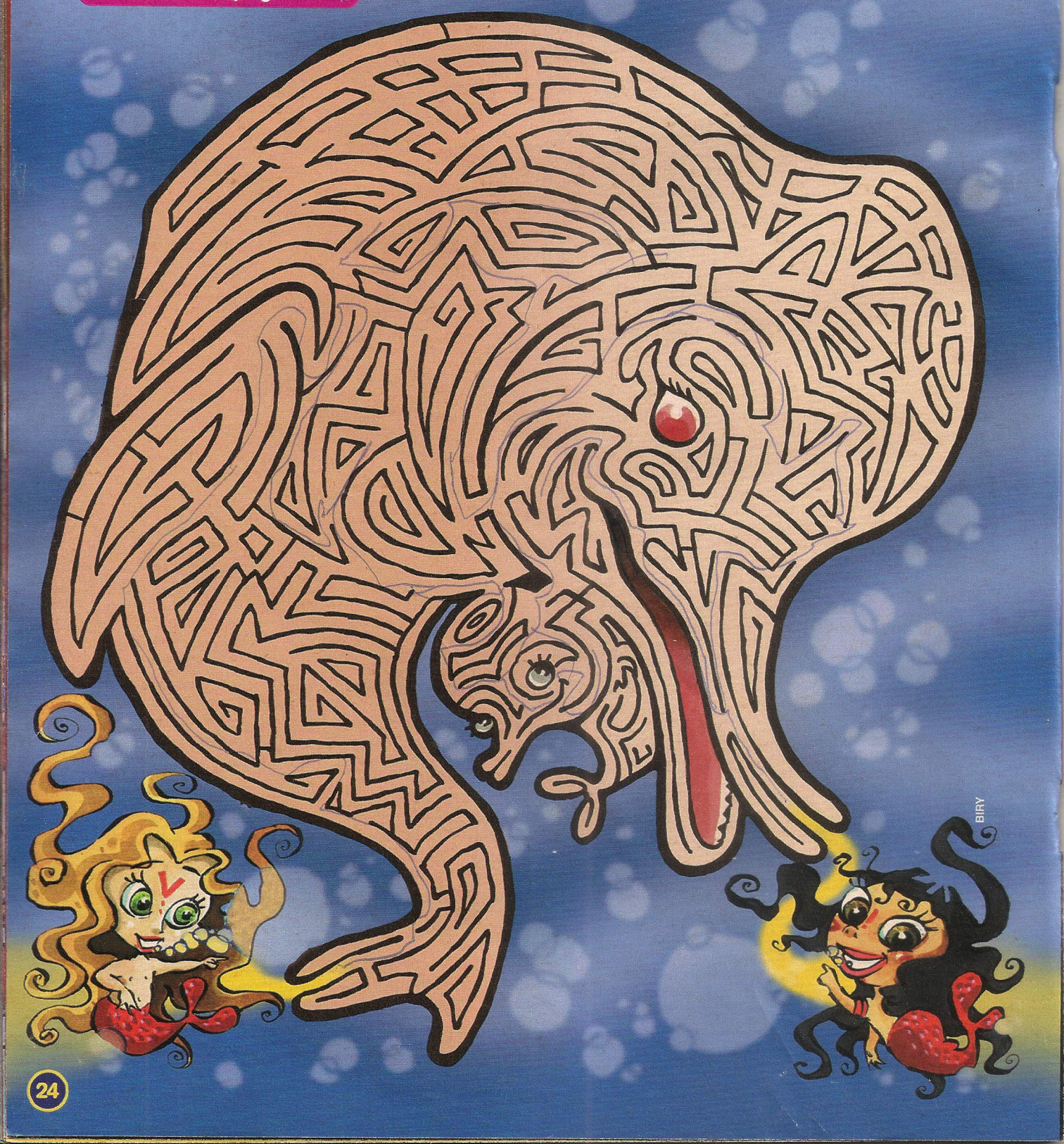
WG PROPAGANDA

PASSATEMPO

LABIRINTO

Encontre o caminho que leva uma sereia até a outra.

Resposta na página 42.

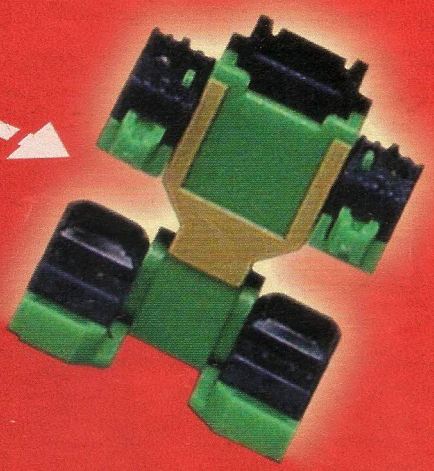


VOCÊ CONFIA NA SUA SORTE?

GOSTA DE FORMAR PALAVRAS?

TEM BOA MIRA?

E ADORA OS LETRONIX?



ESTE É O SEU JOGO!

O NOVO JOGO DA GROW!

As Destrux estão invadindo as bases Letronix!
Só você com seu robô pode salvá-las.
O novo jogo Letronix, da Grow, traz uma incrível batalha para você usar os Letronix da sua coleção.
Prepare seu exército e boa sorte.

À venda em lojas de brinquedos e hipermercados.

GROW

www.grow.com.br

© Editora Abril S.A. - Produzido sob licença de Abril Marcas Ltda.

TURMA APRESSADA

Os bisões correm bastante e vivem em grupo.

O bisão é um bicho que gosta de viver em turma. Ele está sempre perto de lagos e rios e se alimenta de folhas, galhos, cascas de árvore e frutas. Tem longos pêlos na cabeça, no pescoço, nos ombros e nas pernas, além de uma barbicha no queixo e uma corcova bem no meio dos ombros.

Quando acham que a comida ou a água não vai dar para todo o grupo, os bisões formam excursões com milhares de bichos e procuram um novo lugar para morar. Grandes corredores, podem atingir a velocidade de 60 quilômetros por hora.

Os bisões nadam rapidamente e têm ótimo olfato e a audição. Nas horas mais quentes do dia, descansam debaixo de árvores ou nadam e gostam de se alimentar de manhã bem cedo ou quando anoitece.

As fêmeas são menores do que os machos. Por elas, os bisões brigam batendo a cabeça uns nos outros.

Depois que consegue conquistar a fêmea, o macho não deixa que outro se aproxime. E a fêmea faz questão de testar seu macho. Gosta de se afastar do rebanho para conferir se ele vai mesmo defendê-la.

Ela também se afasta do grupo para dar à luz. Os filhotes nascem pesando 30 quilos e depois de três horas já começam a correr.

CONSULTORIA: RENATO GREGORIN, zoólogo do Museu de Zoologia da USP

FICHA DO BICHO • Búfalo

Origem ◗ Ásia e África.
Peso ◗ varia entre 900 e 1200 quilos.
Altura ◗ 1,9 metro.
Comprimento ◗ até 3 metros.
Gestação ◗ entre 275 e 340 dias, dependendo da espécie.

FOTOS: CORBIS

Loucos por um banho!

O búfalo é quem tem o maior chifre na família dos bois. Eles são curvos, têm pontas afiadas e saem bem do meio da cabeça. Às vezes, parecem até uma franja repartida ao meio!

Esse bicho vive tomando banho de lama. Depois de seca, ela forma uma dura camada sobre a pele e protege das picadas de insetos.

Como têm poucas glândulas que produzem suor, os búfalos sentem muito calor e passam grande parte do dia dentro d'água, só com as narinas de fora.

A espécie que existe no Brasil foi trazida da Ásia e é criada em fazendas. Na Ilha de Marajó, os búfalos são usados como meio de transporte e até viatura de polícia.

FICHA DO BICHO • Bisão

Origem ◗ há uma espécie na América do Norte e outra na Europa.
Peso ◗ varia de 350 a 1000 quilos.
Altura ◗ 1,8 metro.
Comprimento ◗ até 3 metros e meio.
Gestação ◗ de 260 a 285 dias, dependendo da espécie.

Disney · PIXAR
MONSTROS S.A.
NOS CINEMAS
Tá cheio de monstros atrás da porta.

© Disney/ Pixar

McLanche Feliz

Da porta do McDonald's™.

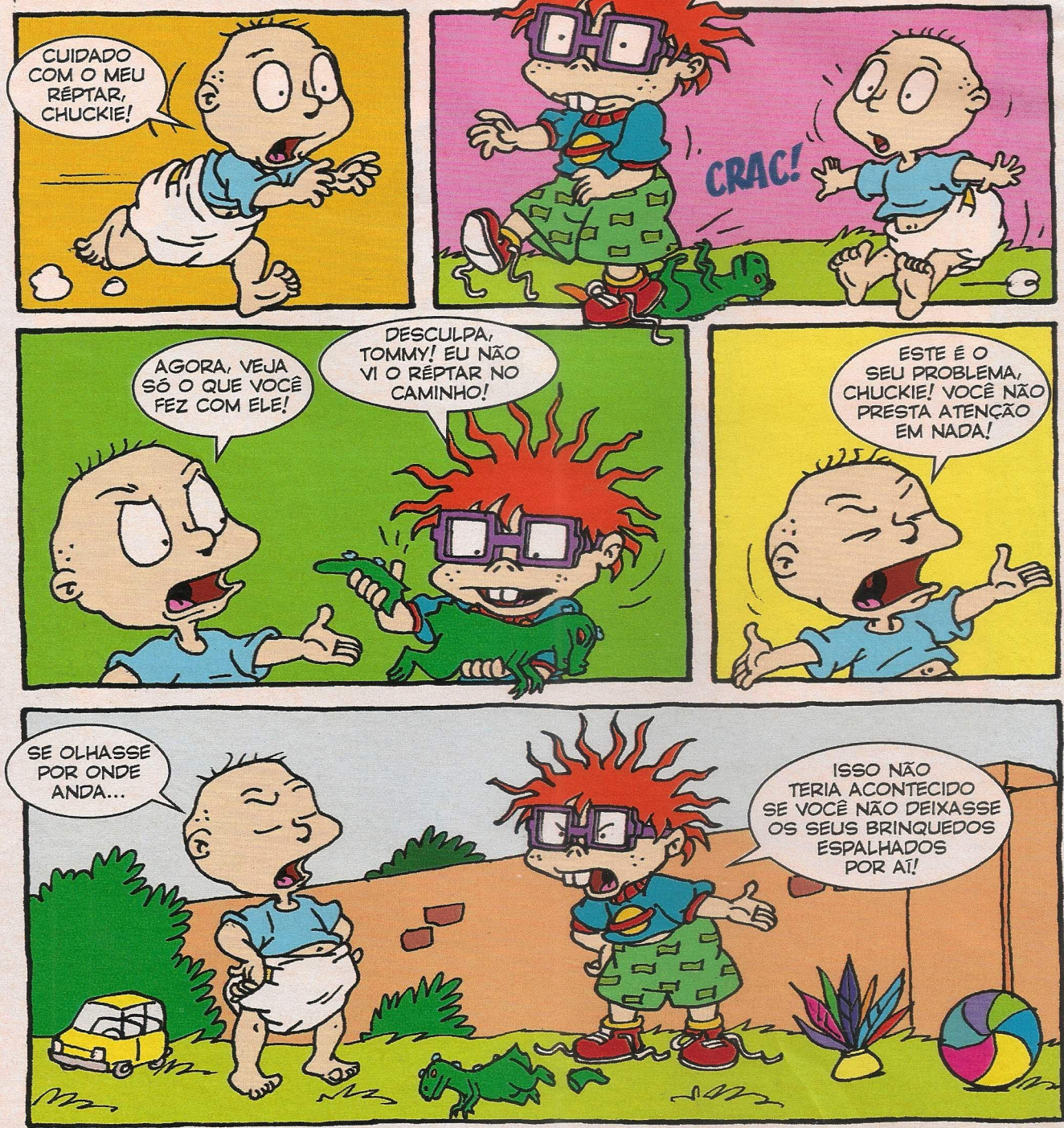
No McLanche Feliz deste mês, você ganha um assustador livrinho dos Monstros S.A. São 4 diferentes, todos de arrepiar. Colecione.

McDonald's

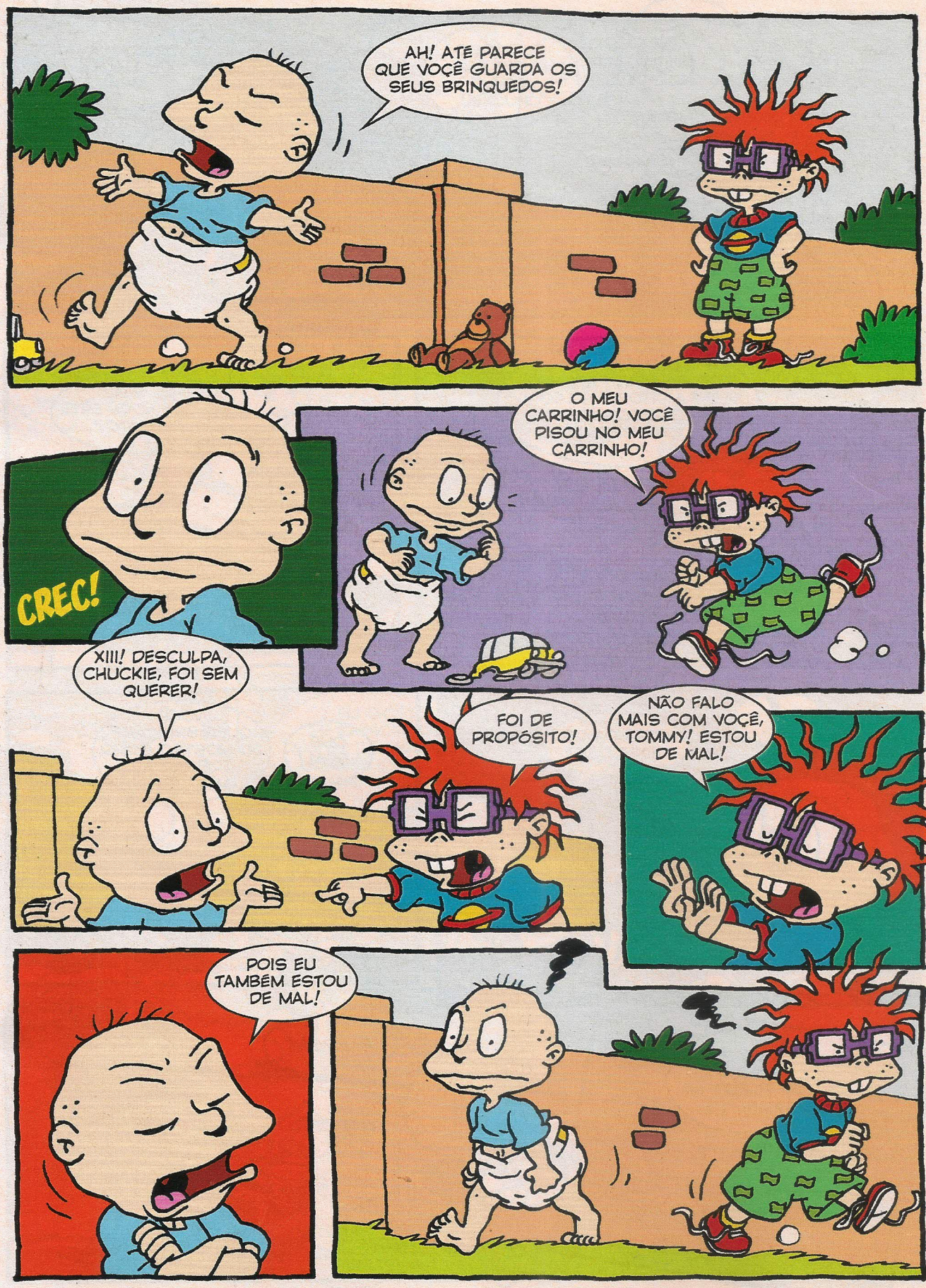
Taterka

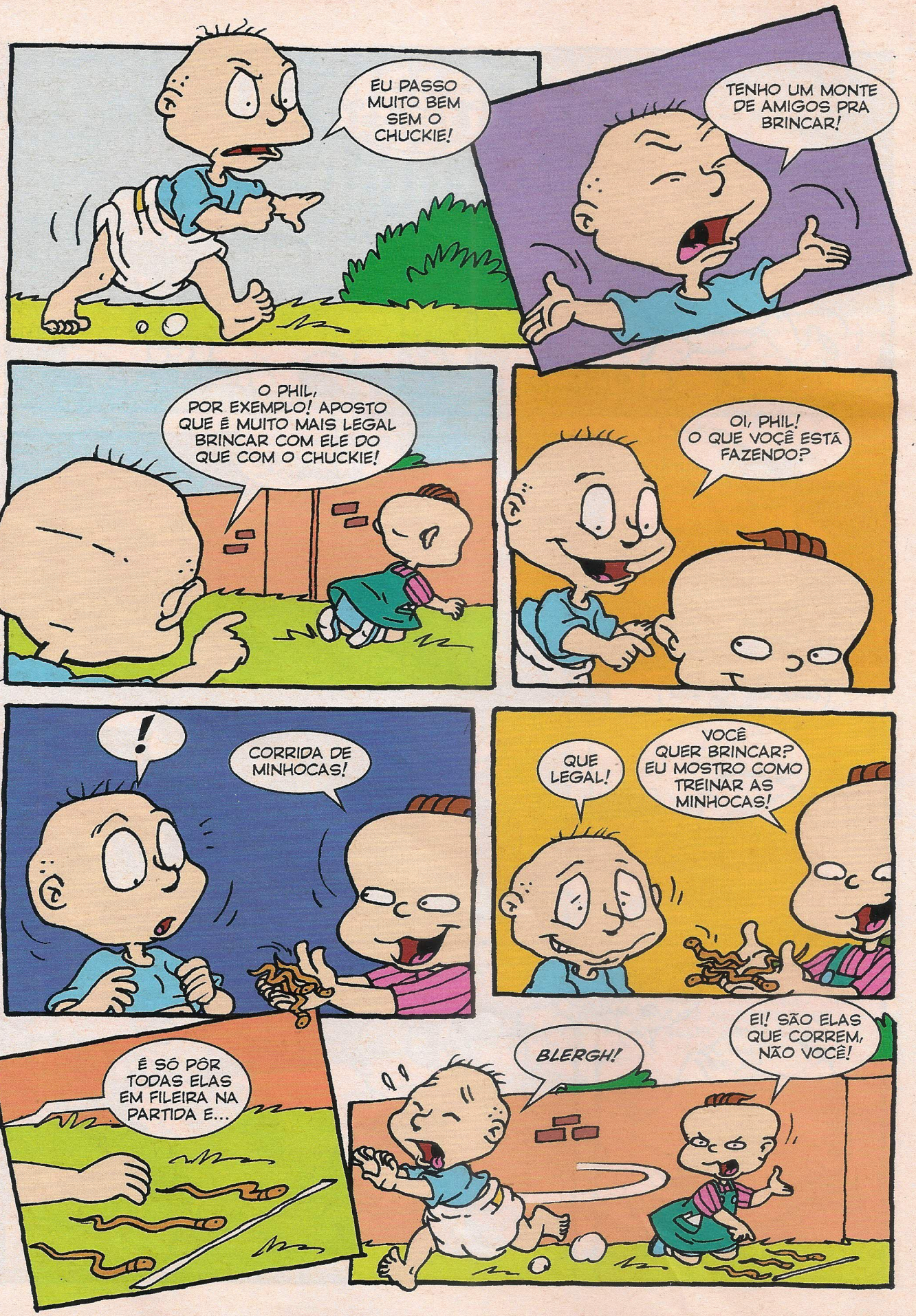
OS MELHORES AMIGOS

Rugrats Os Anjinhos

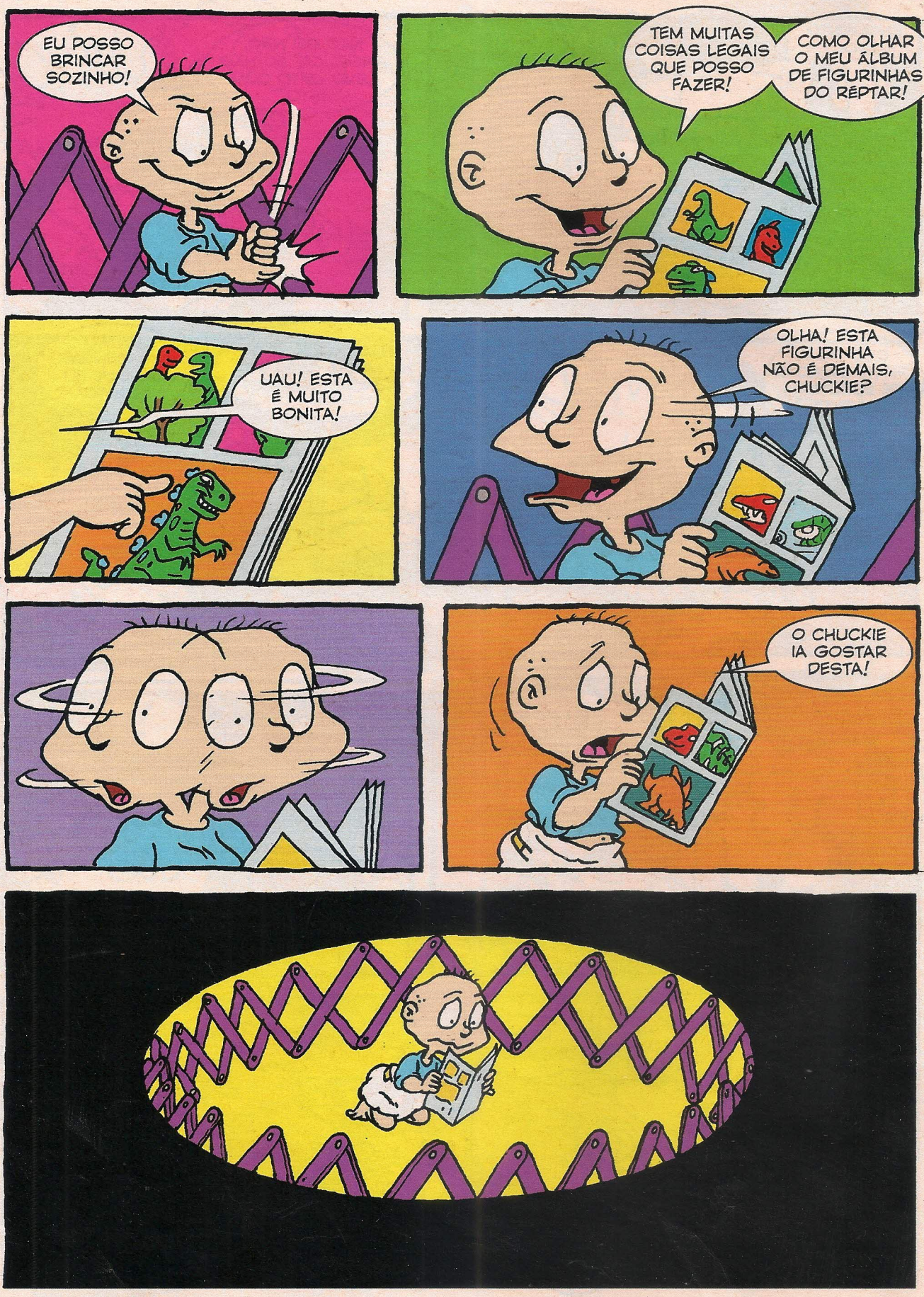


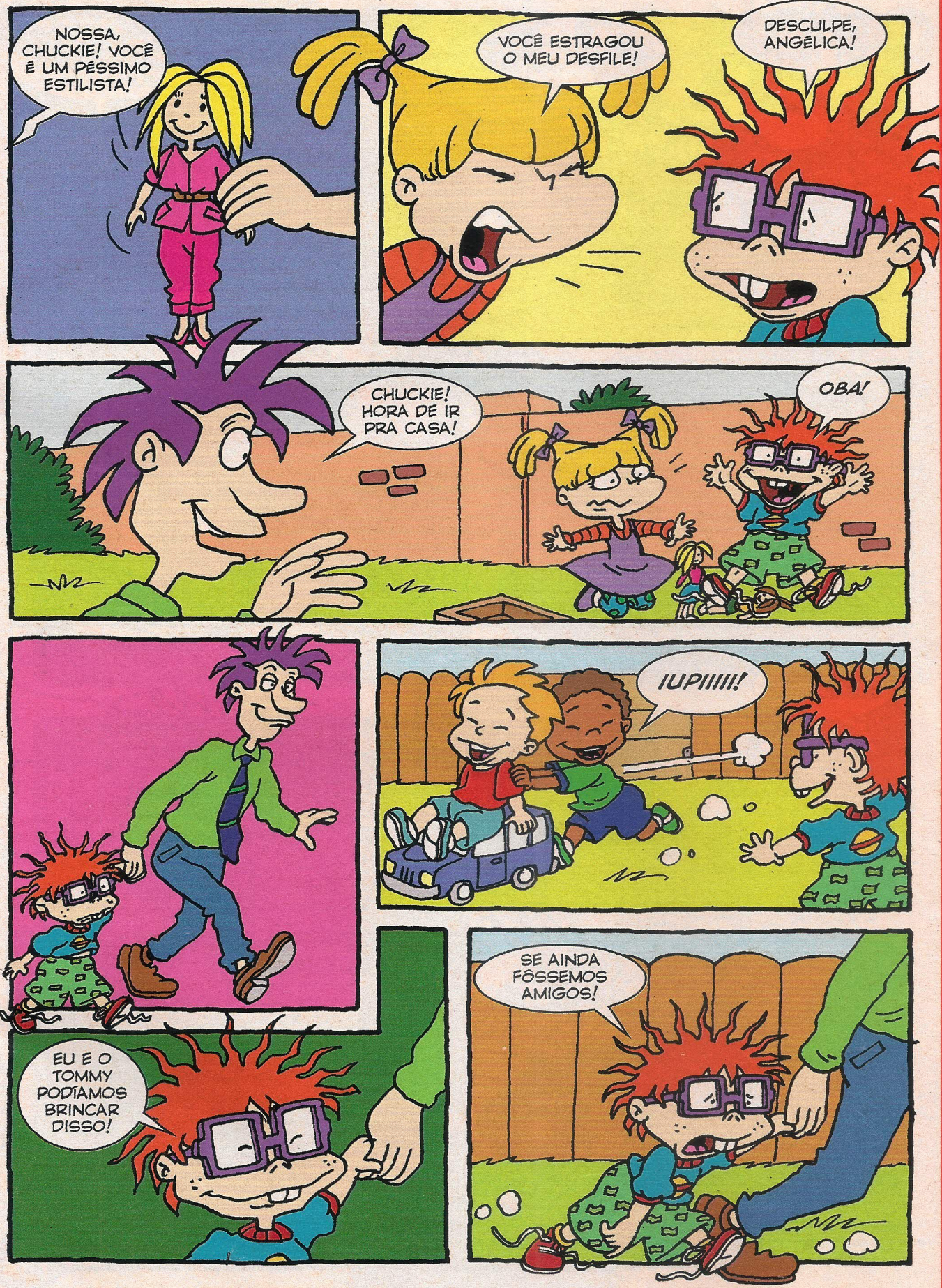
COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.


AH! ATÉ PARECE QUE VOCÊ GUARDA OS SEUS BRINQUEDOS!
CREC!
O MEU CARRINHO! VOCÊ PISOU NO MEU CARRINHO!
XIII! DESCULPA, CHUCKIE, FOI SEM QUERER!
FOI DE PROPÓSITO!
NÃO FALO MAIS COM VOCÊ, TOMMY! ESTOU DE MAL!
POIS EU TAMBÉM ESTOU DE MAL!

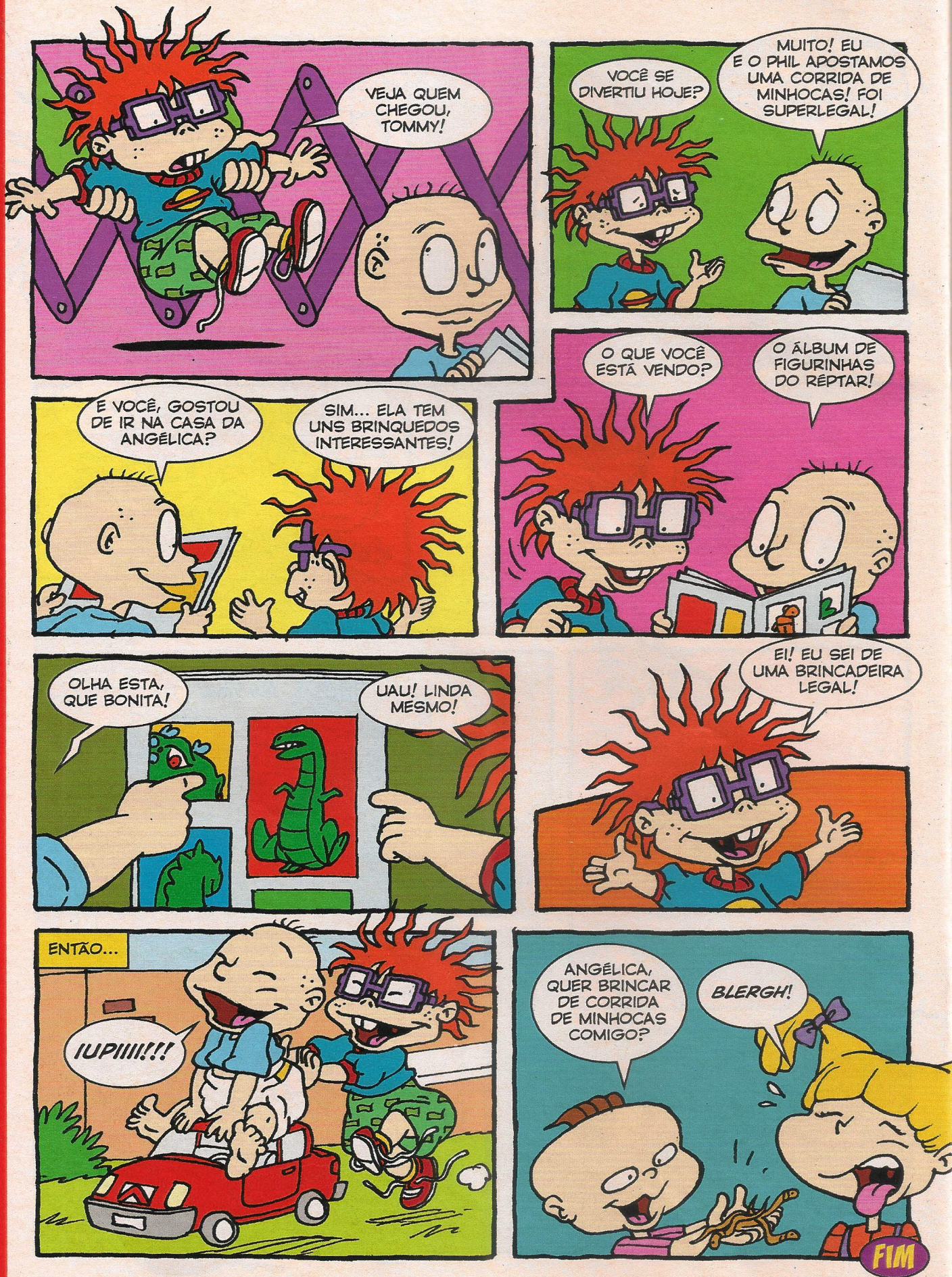

EU PASSO MUITO BEM SEM O CHUCKIE!
TENHO UM MONTE DE AMIGOS PRA BRINCAR!
O PHIL, POR EXEMPLO! APOSTO QUE É MUITO MAIS LEGAL BRINCAR COM ELE DO QUE COM O CHUCKIE!
OI, PHIL! O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?
!
CORRIDA DE MINHOCAS!
QUE LEGAL!
VOCÊ QUER BRINCAR? EU MOSTRO COMO TREINAR AS MINHOCAS!
É SÓ PÔR TODAS ELAS EM FILEIRA NA PARTIDA E...
BLERGH!
EI! SÃO ELAS QUE CORREM, NÃO VOCÊ!

ENQUANTO ISSO...
PENTEIE PRA FRENTE E DEPOIS PRA TRÁS!
NÃO SEI NÃO, ANGÉLICA! EU NÃO LEVO JEITO COM ISTO!
QUE TAL A GENTE BRINCAR DE ESCONDE-ESCONDE?
NÃO! VOCÊ VEIO NA MINHA CASA PRA BRINCAR COMIGO!
ENTÃO VAI BRINCAR DO QUE EU GOSTO!
E EU GOSTO DE BRINCAR DE DESFILE DE MODA DA BONECA CÍNTIA E SUAS AMIGAS!
VAMOS VESTIR AS MODELOS!
NÃO É DIVERTIDO?
MUITO!


EU POSSO BRINCAR SOZINHO!
TEM MUITAS COISAS LEGAIS QUE POSSO FAZER!
COMO OLHAR O MEU ÁLBUM DE FIGURINHAS DO RÉPTAR!
UAU! ESTA É MUITO BONITA!
OLHA! ESTA FIGURINHA NÃO É DEMAIS, CHUCKIE?
O CHUCKIE IA GOSTAR DESTA!



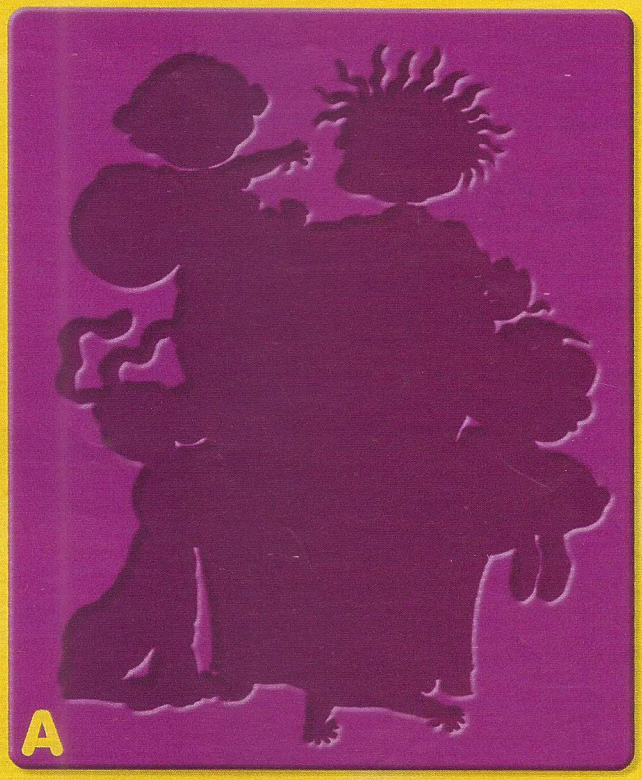
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

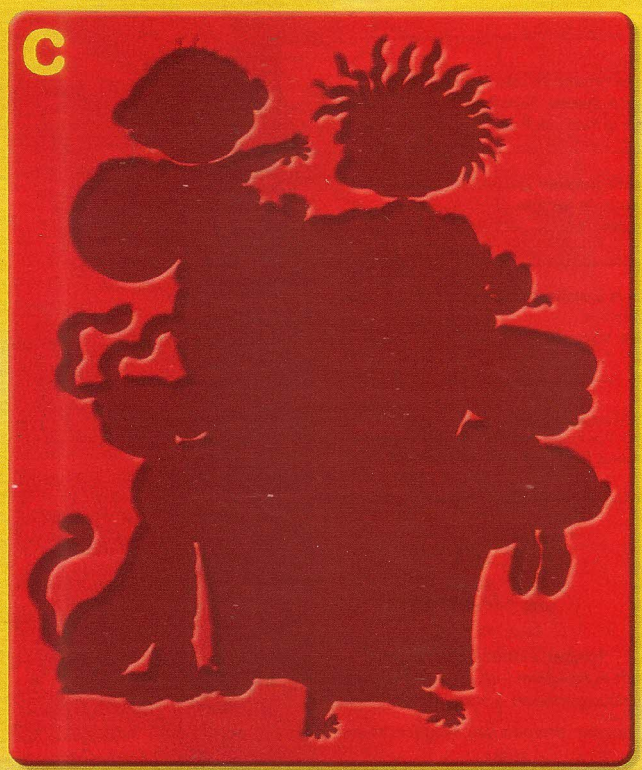

VEJA QUEM CHEGOU, TOMMY!
VOCÊ SE DIVERTIU HOJE?
MUITO! EU E O PHIL APOSTAMOS UMA CORRIDA DE MINHOCAS! FOI SUPERLEGAL!
O QUE VOCÊ ESTÁ VENDO?
O ÁLBUM DE FIGURINHAS DO RÉPTAR!
E VOCÊ, GOSTOU DE IR NA CASA DA ANGÉLICA?
SIM... ELA TEM UNS BRINQUEDOS INTERESSANTES!
OLHA ESTA, QUE BONITA!
UAU! LINDA MESMO!
EI! EU SEI DE UMA BRINCADEIRA LEGAL!
ENTÃO...
IUPIIII!!!
ANGÉLICA, QUER BRINCAR DE CORRIDA DE MINHOCAS COMIGO?
BLERGH!
FIM

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

Descubra em qual retângulo se encaixa o desenho dos Anjinhos.





Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Redatora-Chefe: Andréa Barros

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Luise Takashina, Ronaldo Testa (games) e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

O que o lápis disse para o papel?
Você vive me desapontando.
Janaina Biancchi
São Paulo – SP

Quando você tira a cabeça, ele fica maior. O que é?
O travesseiro.

O que tem miolo, mas não pensa?
O pão.
Lucieda Barbosa
Rio de Janeiro – RJ

O que dá a mistura de urso polar com canguru?
Uma bolsa térmica.

A professora perguntou: – João, por que você não fez a lição de casa?
– Porque eu moro em apartamento, professora.
Flaviano Moraes
Morretes – PR

O que a loja de guarda-chuvas e a árvore têm em comum?
As duas têm sombrinha.
Haroldo Sabame
São José dos Campos – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 653, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ltda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ltda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 92 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo tel. (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

IVC

Letronix Desafio

Tente juntar uma sílaba de cada palavra abaixo e formar uma nova palavra. Nós já fizemos uma para você.

Resposta na página 42.

FAZENDA + VACA =
F A C A

GALINHA + RATO =
_ _ _ _

PLANO + CARRO =
_ _ _ _ _

DOBRA + PESCOÇO =
_ _ _ _ _

FORMIGA + TERRA =
_ _ _ _ _

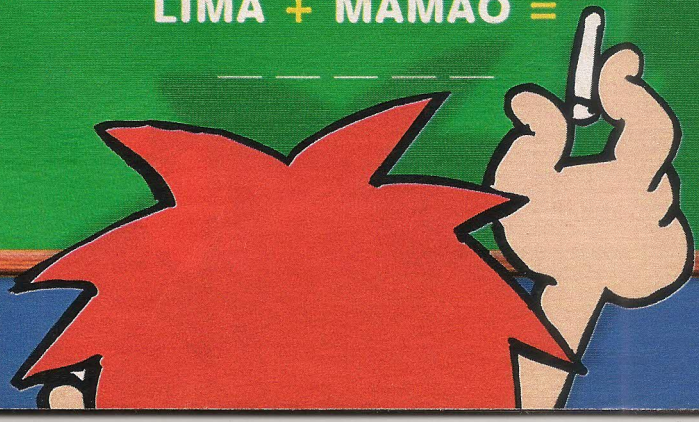
CONVÉS + LANCHA =
_ _ _ _ _ _

GARGANTA + FOME =
_ _ _ _ _

CADEIRA + MESA =
_ _ _ _

BOLACHA + PIPOCA =
_ _ _ _

LIMA + MAMÃO =
_ _ _ _ _



www.recreionline.com.br

FIGURINHAS LETRONIX!

Quer um álbum virtual? Então, entre nos sites www.recreionline.com.br ou www.letronix.com.br e ganhe o seu. Depois, clique nas figuras e responda às charadas para completar o álbum.

MONTROS S.A.

Assista ao trailer do filme no RECREIONLINE.

Crie seus monstros

No site da RECREIO você vai encontrar uma fábrica para inventar criaturas de arrepiar!

ENQUETE DA SEMANA

O que você mais gostaria de ganhar no Natal?

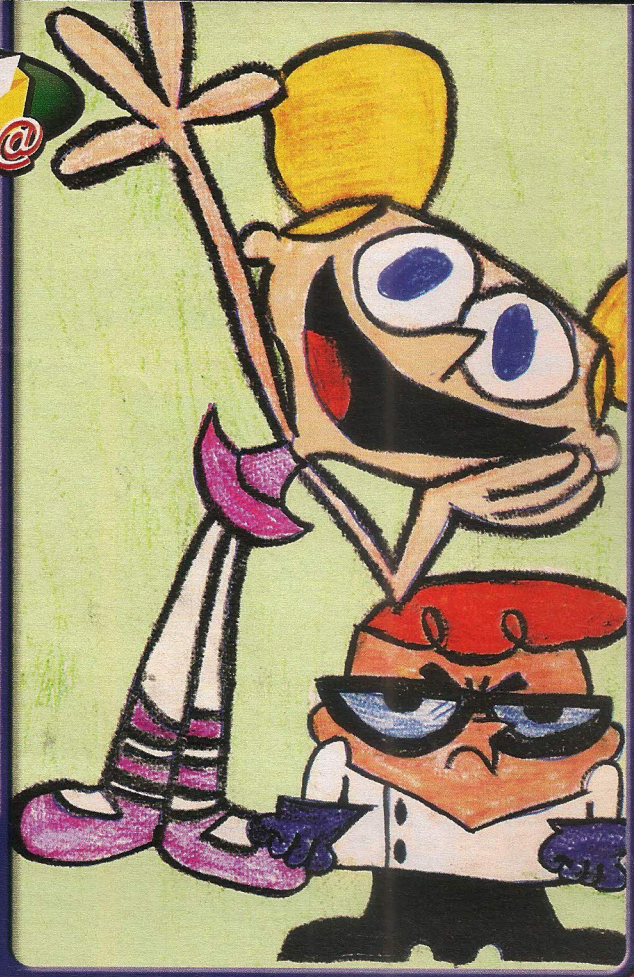
- ☐ Brinquedo
- ☐ Viagem
- ☐ Livro
- ☐ Game
- ☐ CD
- ☐ Dinheiro

CORREIO @

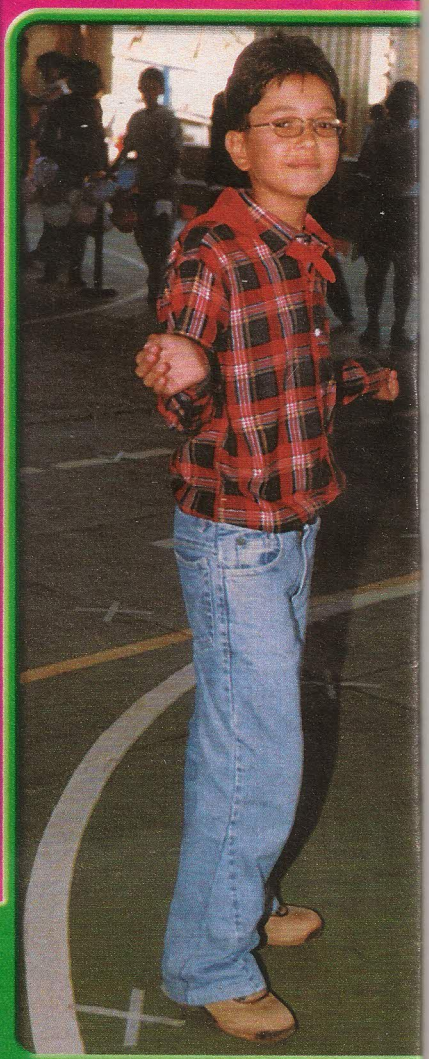
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O Osni Júnior, de 11 anos, fez este desenho.
BLUMENAU – SC



A Michelle Francini Dias, de 10 anos, mandou esta sereia.
RIBEIRÃO PIRES – SP

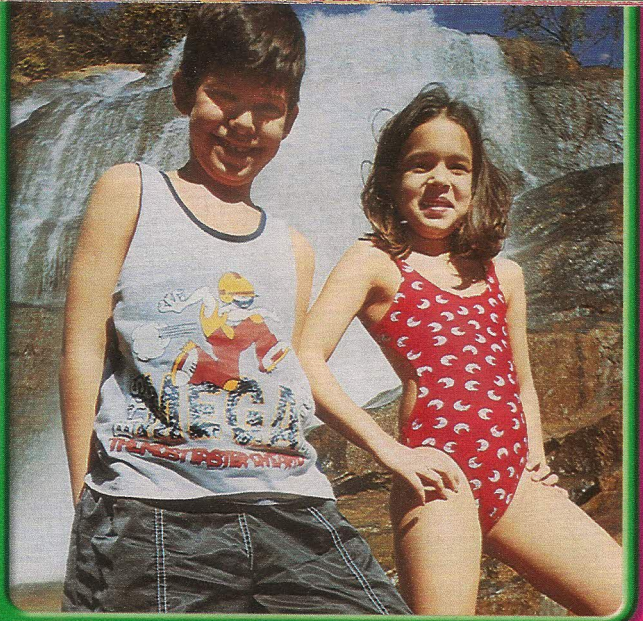
Olá! Curto os testes e queria saber mais sobre a estrela-do-mar.
BÁRBARA GIRIOTAS, 10 ANOS
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

O Matheus Santos, de 12 anos, gosta muito dos testes.
CONGONHAS – MG

Esta é a Ana Paula, de 9 anos, com suas cachorras Lady e Lili.
ITAJAÍ – SC

Oi! Queria que a revista tivesse mais experiências.
AMANDA OLIVEIRA, 9 ANOS
SÃO PAULO – SP

A Cyntia Vieira, de 13 anos, desenhou a Lila. Ela adora os passatempos.
SÃO JOÃO DO MERITI – RJ



Os irmãos Ronaldo e Roberta não perdem a RECREIO.
CAMPO GRANDE – MS

Nova mensagem

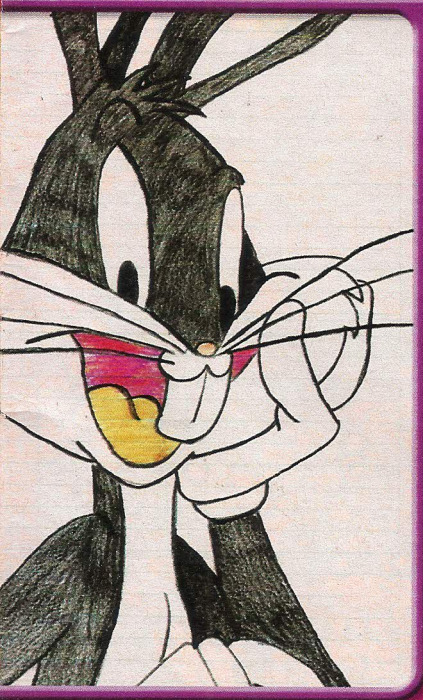
Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Eu queria mais passatempos e uma página inteira de piadas na revista. Olha o cachorro!

Félix Yowtang Liu, 8 anos
CURITIBA – PR

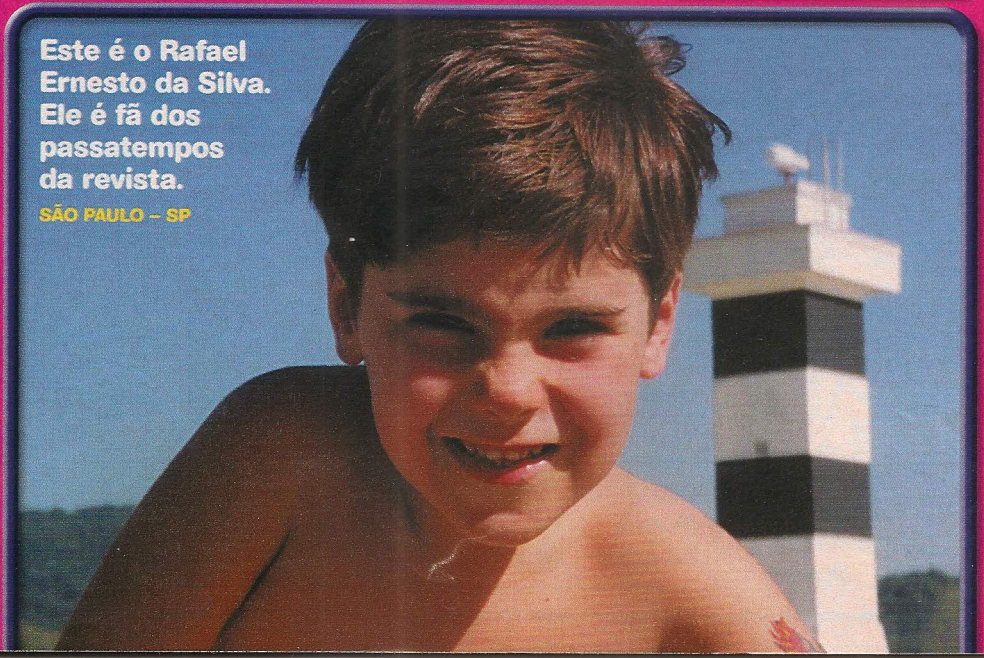
Somos fanáticos pelos LETRONIX. Vocês podiam falar sobre times de futebol.
Raphael e Caio Sá



O Pernalonga foi feito pela Jéssica Volpe, de 13 anos.
CURITIBA – PR

Oi, galera! O que mais gosto na revista são os games e as piadas.
LUIZ F. DALOLIO, 11 ANOS
SÃO PAULO – SP

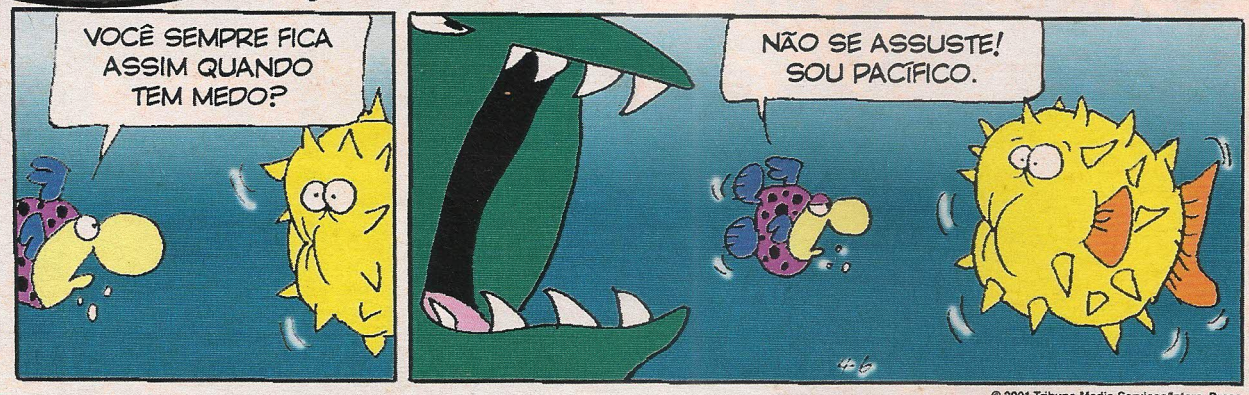
Foi a Cibele Regina Cunha, de 10 anos, quem fez este desenho.
VALINHOS – SP



Este é o Rafael Ernesto da Silva. Ele é fã dos passatempos da revista.
SÃO PAULO – SP

tirinhas!

Os Bichos



© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

por **Roger Bollen**

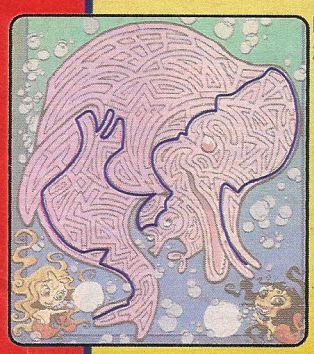
Meg

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

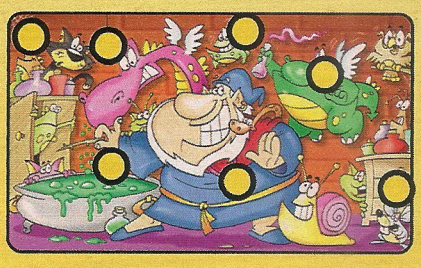
por **Curfman**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

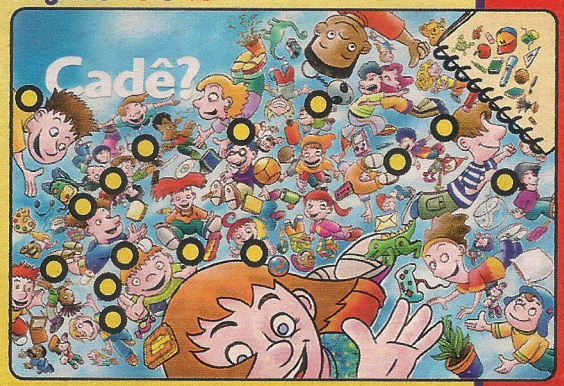
Página 24



Página 16



Páginas 18 e 19



Página 39

GATO	FORTE	CASA
PLACA	CONCHA	BOCA
BRAÇO	GARFO	LIMÃO

Página 37

O desenho se encaixa no retângulo **B**.

Dr. Oetker

1º Leite + Kid Mix

2º Misture bem

3º 1 hora de geladeira

1 hora

4º Confeitos coloridos por cima

Não vai ao fogo

CHEGOU

KID MIX

Creme instantâneo com Confeitos Coloridos nos sabores Morango e Chocolate

Procure na seção de sobremesas em pó do supermercado mais próximo de sua casa.

TBWA\CÁPSULA

Foto do produto meramente ilustrativo. © Disney. Based on the 'Winnie the Pooh' works, © A.A. Milne and E.H. Shepard.

Disney Winnie the Pooh

Família Pooh da BIC.
Lápis, canetas e lapiseiras
do ursinho que é um doce.

BIC